GAME BOY ADVANCE®
ゲームボーイ アドバンス®

AGB-BNGJ-JPN

取扱説明書

Marvelous Interactive Inc.

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「魔法先生ネギま! プライベートレッスン　ダメですぅ♥図書館島」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠警告

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

警告

● ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。

機器の取り扱いについて…

警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

注意

● カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

● 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
● 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
● 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
● 端子部に指や金属で触らないでください。
● 分解や改造をしないでください。
● 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ニンテンドーDS	ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット/ライト/カラー)	ゲームボーイ プレーヤー	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○ ※	○	×	○	×

アドバンス専用通信ケーブル対応

※ニンテンドーDSは、アドバンス専用通信ケーブルに対応しておりません。

ストーリー

立派な魔法使いになるため、日本の学校で教師をすることになったネギ・スプリングフィールド。
でも、ネギはわずか10歳のお子ちゃま先生。
担任を任された麻帆良学園中等部3年A組の生徒たちに助けられながら、今日も一人前の教師をめざして頑張っている。

ある日、ネギは生徒であり師匠でもあるエヴァから1冊の本を渡される。

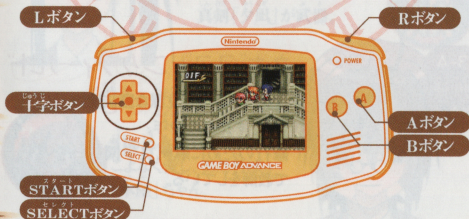
「この本を図書館島に返却してこい。」

この簡単なおつかいが、新たな難事件を巻き起こすのであった…

目次

ストーリー、目次 …… 02
操作方法 …… 03
キャラクター紹介 …… 04
ゲームの始め方 …… 07
メニュー画面の見方 …… 08
ゲームの流れ …… 09
図書館島パートについて …… 10
麻帆良学園パートについて …… 12
カードバトルについて …… 14
デッキ構築について …… 21
カード合成について …… 25
バトルカードの紹介 …… 26
キャラ専用カードの紹介 …… 29
アイテムカードの紹介 …… 30
モンスター紹介 …… 31
通信モードについて …… 32
3-A名簿 …… 34
冒険のヒント …… 36

※本ゲームの設定・ストーリーは、原作と異なる部分が含まれております。

操作方法

	基本操作	麻帆良学園パート
十字ボタン	カーソルの移動	カーソルの移動
Aボタン	決定	決定
Bボタン	キャンセル	キャンセル
STARTボタン	—	メニュー画面を開く（移動場所の選択画面以外）
SELECTボタン	—	—
Lボタン	—	—
Rボタン	—	会話のスキップ

	図書館島パート	カードバトル
十字ボタン	カーソルの移動、キャラの移動（8方向）	カーソルの移動
Aボタン	決定	決定
Bボタン	キャンセル、ダッシュ（Bを押しながら十ボタンで移動）	キャンセル
STARTボタン	メニュー画面を開く	—
SELECTボタン	パーティーキャラと話す	—
Lボタン	マップを見る（マップ所持時のみ）	決定（Aボタンと同じ）
Rボタン	会話のスキップ	—

キャラクター紹介

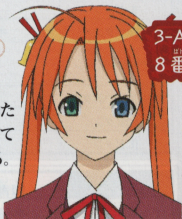
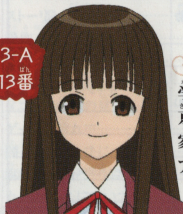
ネギ・スプリングフィールド

父親にあこがれ、立派な魔法使いをめざす10歳の少年。修行のために麻帆良学園で教師をしている。

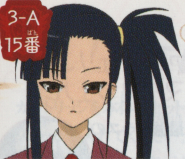
カモ君

ネギの使い魔として行動をともにする、オコジョの妖精。

神楽坂明日菜

明るく強気で姉御肌。ネギの正体を最初に知った生徒で、保護者(?)として毎回事件に巻き込まれる。

3-A
13番

近衛木乃香

学園長の孫娘で、はんなりとした京都弁を話す。家事が得意で、寮で同室のアスナとネギを世話する。

桜咲刹那

木乃香の護衛役を務める、
京都神鳴流の剣士。
真剣「夕凪」が武器。

宮崎のどか

引っ込み思案な性格。本を
こよなく愛し、あだ名は
「本屋」ちゃん。

3-A
20番

長瀬楓

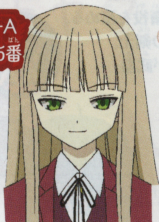
本人は否定しているが、どう
見ても甲賀忍者。語尾は
"ござる"。

古菲

中国武術研究会の部長を
務める、武闘派留学生。
魔物を素手で倒す。

3-A
18番

龍宮真名

無口でクール、どこか神秘的
な美少女で、銃の扱いは超
人的。

エヴァンジェリン A.K. マクダウェル

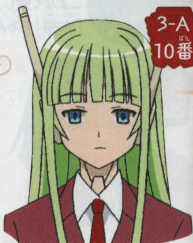
吸血鬼にして最強クラスの魔法使い。
ネギの父にかけられた呪いによって魔力を封じられている。

3-A
10番

絡繰茶々丸

エヴァンジェリンの従者であるロボット。

チャチャゼロ

3-A
29番

雪広あやか

容姿端麗で
頭脳明晰な、
3-Aの学級委員長。

佐々木まき絵

リボンが得意な
新体操部員。
バカレンジャーの1人。

3-A
4番

綾瀬夕映

読書好きだが
勉強嫌い。
丁寧語で話すのがクセ。

朝倉和美

学園内のスクープを
追い求める
パパラッチ記者。

ゲームの始め方

カートリッジを本体にセットし、電源スイッチを入れてください。デモの後、タイトル画面が表示されます。(デモはSTART・A・Bボタンでスキップ可能)タイトル画面では、3つのコマンドを選ぶことができます。

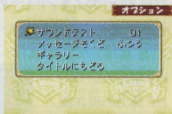
はじめから 新しくゲームを始めます。

つづきから セーブした場所からゲームを再開します。

セーブについて ➡ P.08

オプション

サウンドテスト

ゲーム中に使用されているBGMを聞くことができます。

メッセージそくど

メッセージの表示速度を「おそい」、「ふつう」、「はやい」の3段階に変更します。

ギャラリー

ゲーム中に登場するイベントCGを見ることができます。十ボタンの上下でCGをスクロール、L／Rボタンで画面のボタン表示を消去できます。

ソフトリセットについて

L／Rボタン、STARTボタン、SELECTボタンを同時に押すと、ゲーム中いつでもソフトリセットがかかり、タイトル画面に戻ります。

メニュー画面の見方

“図書館島パート”の移動画面、“麻帆良学園パート”の各移動先でSTARTボタンを押すと、メニュー画面に入ることができます。Aボタンで決定、Bボタンで前の画面に戻ります。

バトルカード

バトルカードの紹介 ➡ P.26

アイテムカード

アイテムカードの紹介 ➡ P.30

ステータス

各キャラクターのパラメータを確認できます。“図書館島パート”ではパーティメンバーのみ、“麻帆良学園パート”では仲間にしたキャラクター全員のステータスが見られます。

LV 現在のレベル
HP 体力の現在値／最大値
AP 攻撃力

DP 防御力
EXP 取得した経験値
次のレベルまで レベルアップに必要な経験値

※キャラクターのステータスのAP、DPは、バトルでのダメージの大きさに関係します。

セーブ

現在までのゲームの進行具合を記録（セーブ）します。

セーブしますか？
はい　いいえ

※すでにセーブデータがあるファイルにセーブをすると、以前のデータに上書きされます。消したり上書きしたファイルは元に戻らないのでご注意ください。

ゲームの流れ

「魔法先生ネギま！　プライベートレッスン　ダメですぅ♥図書館島」では、"図書館島パート"と"麻帆良学園パート"の2つのパートを行き来しながらゲームが進みます。

図書館島パート

➡ P.10

ネギと仲間を操作して、ダンジョン内に迷い込んでいる女生徒たちを救出しながら、その原因を探索します。

カードバトル

➡ P.14

"図書館島パート"で敵と遭遇すると、カードバトルに突入します。あらかじめ構築したデッキを使って戦います。

麻帆良学園パート

➡ P.12

学園内のいろいろな場所を移動し、仲間や情報の収集やHP回復など、図書館島に行くための準備をします。

図書館島パートについて

ネギと仲間を操作して、図書館島の地下迷宮を探索します。ダンジョン内では、敵とのカードバトルやトラップを突破して生徒たちを救出し、その原因を突き止めるのが目的です。

生徒たちの救出

ダンジョン内ではぐれてしまった生徒たちの救出が、ネギの最も重要な目的です。生徒を1人救出するごとに、一度ダンジョンを脱出して"麻帆良学園パート"に移動します。

敵とのバトル

モンスターと遭遇するとバトルに突入します。ダンジョン内では謎の力の影響で魔法が使えないため、魔力を封じ込めたカードを使ってバトルを行います。

カード収集

カードバトルに使うカードを集めるのも、"図書館島パート"の重要な目的です。入手したカードは、デッキ構築でデッキに組み込むことができます。

デッキ構築 ➡ P.21

パーティメンバーの選択

仲間が2人以上いる時は、ダンジョンに入るパーティメンバーを選ぶことができます。十字ボタンの上下でキャラを選び、Aボタンで決定です。決定しているキャラでもう一度Aボタンを押すと、選択が解除されます。メンバーが決まったら「OK」を選び、確認メッセージで「はい」を選ぶとダンジョンに入ります。「いいえ」を選ぶとキャラ選択に戻ります。キャラ選択画面でBボタンを押すと、学園パートのマップ画面に戻ります。

バトルについて

ダンジョン内でモンスターと遭遇すると、あらかじめ構築したデッキを使って敵とカードバトルを行います。バトルに勝利すると、図書館島の移動画面に戻ります。

カードバトルについて ➡ P.14

宝箱とトラップ

ダンジョン内にある宝箱からは、フロアマップやアイテムカードが入手できます。中には、トラップが仕掛けられているものもあります。

アイテムカードの紹介 ➡ P.30

ワープ装置

今まで行ったことのあるフロアや、同じフロア内にある別のワープ装置に瞬間移動します。

スイッチ

押すと仕掛けが作動して道がひらけたり、ワナが作動してダメージを受けたりします。

扉に化けたモンスター

扉を開けようとすると、いきなり襲いかかってきてバトルに突入します。

麻帆良学園パートについて

学園内を移動して、仲間集めや情報収集など、図書館島に行くための準備をします。修行でネギたちのステータスをアップできる場所もあります。

仲間集め

一緒に図書館島の探索に向かう仲間を集めます。"図書館島パート"で救出した生徒や"麻帆良学園パート"で出会った生徒の中から何人かが仲間になってくれます。

情報収集

仲間にならないキャラたちは、図書館島に関する情報などを教えてくれます。

修行

"エヴァの小屋"に行くと、エヴァや茶々丸とカードバトルの修行ができます。

通信モードについて ➡ P.32

学園内の移動

麻帆良学園には、12か所の移動可能なスポットがあります。
十字ボタンの上下で移動する場所を選び、Aボタンで移動します。

学生寮

教室

生徒たちとよく出会える場所です。

エヴァの小屋

カードバトルの修行や通信モードが行えます。バトルのチュートリアルもここで見られます。

図書館島入り口

パーティメンバーを2人まで選んで"図書館島パート"に移動します。

修行

"エヴァの小屋"に行くと、エヴァや茶々丸とカードバトルの修行ができます。
勝利すれば経験値が入手できます(ストーリーの進行により、修行でのレベルアップには制限があります)。また、条件に応じてカードがもらえることもあります。

カードバトルについて ➡ P.14

ダンジョンパートについて

ネギと仲間を操作して、ダンジョンを探索します。ダンジョン内では、敵とのカードバトルやトラップを突破して生徒たちを救出し、その原因を突き止めるのが目的です。

生徒たちの救出

行方不明になっている生徒たちの救出が、ネギの最も重要な目的です。生徒を救出すると、ダンジョンから自動的に脱出して"アドベンチャーパート"に移動します。

敵とのバトル

モンスターと遭遇するとバトルに突入します。狭いダンジョン内では魔法を使用すると危険なため、魔力を封じ込めたカードを使ってバトルを行います。

カード収集

カードバトルに使うカードを集めるのも、"ダンジョンパート"の重要な目的です。入手したカードは、デッキ構築でデッキに組み込むとバトルで使用できるようになります。

デッキ構築について ➡ P.24

パーティーメンバーの選択

ダンジョンに入る前に、パーティーメンバーを選びます。十字ボタンの上下でキャラクターを選び、Aボタンで決定します。決定しているキャラクターでもう一度Aボタンを押すと、選択が解除されます。

メンバーが決まったら「OK」を選び、確認メッセージで「はい」を選ぶとダンジョンに入ります。「いいえ」を選ぶとキャラクター選択画面に戻ります。

バトル

ダンジョン内でモンスターと遭遇すると、あらかじめ構築したデッキを使って敵とカードバトルを行います。バトルに勝利すると、“ダンジョンパート”の移動画面に戻ります。

カードバトルについて ➡ P.16

宝箱とトラップ

ダンジョン内にある宝箱からは、フロアマップやアイテムカードが入手できます。中には、トラップが仕掛けられているものもあります。

アイテムカードの紹介 ➡ P.27

スイッチ

押すと仕掛けが作動して道がひらけたり、ワナが作動してダメージを受けたりします。

動かせる岩

穴から下に落として別のフロアの行き止まりを通れるようにします。

飛び出す針

一定のタイミングで針が飛び出します。針に触れるとダメージを受けます。

カードバトルについて

カードバトルでは、あらかじめ構築したデッキを使用して攻撃・防御などを行います。バトルに参加できる人数は、敵、味方ともに最大3人ずつまでです。

デッキ構築について ➡ P.24

カードの見方

バトルカード 攻撃または防御に使用するカードです。

GP(ゲージポイント)

+のカードは、使用するとその数値分のGPを貯めます。
ーのカードは、使用するのにその数値分のGPが必要です。

AP カードの攻撃力

DP カードの防御力

絵柄 カードのタイプごとに異なる絵柄が描かれています。

バランス型

攻撃型

防御型

キャラ専用

集中

GPについて

バトルカードとエフェクトカードの上部にはGPの値が書いてあります。キャラクターはそれぞれGPのパラメーターを持っており、カードを使用することでメーターが増減します。(防御ターンの場合は、防御に成功しないとGPが加算されません。)

エフェクトカード

バトルを有利に進めるために使用する補助カードです。

GP(ゲージポイント)

＋のカードは、使用するとその数値分のGPを貯めます。ーのカードは、使用するのにその数値分のGPが必要です。

効果

カードの効果ごとに異なる絵柄（キャラ専用カードにはキャラクターの絵）が描かれています。

キャラ専用カードについて

カードの絵柄にキャラクターの絵が描かれているカードは、そのキャラクターが使用した場合のみ、その効果を発揮します。

バトルカードの紹介 ➡ P.28

⚠カードについて

使用するキャラクターのGPが足りない、キャラ専用カードの使用可能なキャラクターでないなど、使用条件を満たしていないカードには⚠マークがつきます。これらのカードは、すべて「GP＝0、AP＝300、DP＝200」のカードとしてなら使用できます。

GP	0
AP	300
DP	200

バトル画面の見方

バトル開始時

敵

パーティーメンバー

HP

GPゲージ

※キャラクターの名前、GPゲージ、HPの表示は、敵、味方ともに共通です。

カード選択時

十字ボタンの左右でカードを選択し、AボタンかLボタンで決定します。 Rボタンを押すと「MENUコマンド」へジャンプします。

選んでいるカード

カードの説明

カードにはいろいろな能力があります。P.22でその一部を紹介しています。

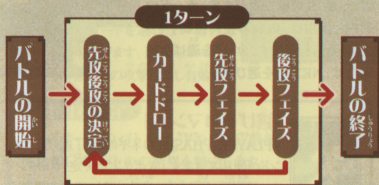
フェイズの表示

プレイヤーの攻撃時には「PLAYER PHASE」、敵の攻撃時には「ENEMY PHASE」と表示されます。

カード選択中のキャラクター

使用するカードを選ぶと、対象の選択に進みます。十字ボタンの左右で対象を選択し、AボタンかLボタンで決定します。

バトルの流れ

バトルの勝敗が決まるまで、ターンをくり返します。ターンの最初に先攻、後攻がランダムで決定され、PLAYER PHASE（プレイヤー側の攻撃）、ENEMY PHASE（プレイヤー側の防御）を1回ずつ行うと1ターンが終了となります。

先攻と後攻

バトルのターンには先攻、後攻があり、敵の先制攻撃になる場合もあります。また、先攻後攻は1ターンごとにランダムで決定されるため、1ターン目の後攻→2ターン目の先攻と、連続で同じ側の攻撃となる場合もあります。また、ネギ専用のあるエフェクトカードを使えば、攻守の順番を逆転させることができます。

1ターンの流れ

1 ドローフェイズ

キャラクターごとに持つデッキの中から、ランダムで5枚のカードが手札にセットされます。ターンの終了まで、1人ずつこの中からカードを使用します。2ターン目からは、ターン開始時に手札が5枚になるよう、デッキからカードが補充されます。カード補充の際、デッキからカードがなくなった場合は再びデッキにカードをリロードします。

P.20へ

P.19より

2 バトルフェイズ(PLAYER PHASEの場合)

バトルカードを出す／アイテムカードを使用する

味方のキャラクターごとに、使用するバトルカード、もしくはアイテムカードを選び、使用対象を選びます。カードの選択と使用は、画面の左にいるキャラクターから行います。カードを選ばない場合は「NEXT」を選びます。

「逃げるコマンド」

「PLAYER PHASE」のネギのみ、「逃げる」コマンドが使用できます。Aボタンで決定、Bボタンでカード選択に戻ります。成功するとバトルから逃げ、失敗すると攻撃フェイズが終了します。

バトルの判定

プレイヤー側のバトルカードのAPと、敵側のバトルカードのDPを比較して、バトルの結果を判定します。

敵側がバトルカードを出さなかった場合と、APがDPを上回った場合は攻撃成功です。

APがDPを下回った場合と、APとDPが同じ数値の場合は攻撃失敗です。

P.21へ

P.20より

2 バトルフェイズ(ENEMY PHASEの場合)

バトルカードを出す

味方のキャラクターごとに、使用するバトルカードを選びます。カードの選択は、画面の左にいるキャラクターから行います。カードを選ばない場合は「NEXT」を選びます。選んだカードは、すべての敵からの攻撃に対し有効です。

バトルの判定

プレイヤー側のバトルカードのDPと、敵側のバトルカードのAPを比較して、バトルの結果を判定します。

APがDPを下回った場合と、APとDPが同じ数値の場合は防御成功です。

プレイヤー側がバトルカードを出さなかった場合と、APがDPを上回った場合は防御失敗です。

3 ターンの終了

PLAYER PHASE(プレイヤー側の攻撃)、ENEMY PHASE(プレイヤー側の防御)を1回ずつ行うと1ターンが終了となります。ふたたび先攻、後攻を決定し、次のターンが開始されます。

※バトルの注意点

カードにはいろいろな能力があります。ここではその一部を紹介します。

集中

集中のバトルカードは、同フェイズ内に自分以外の仲間が同じ敵に対し集中カードを使用した時にのみ効果を発動します。

例 パーティーメンバーが3人とも同じ敵に対しAP300のカードを使用した場合、1人目はAP300、2人目はコンボ1の効果でAP+100(400)、3人目はコンボ2の効果でAP+200(500)となります。

DPのすり減り

同フェイズ内に1人のキャラクターに対し複数で攻撃をした場合、2人目以降の攻撃では防御側のDPはそれまでのAPが引かれた状態になります。カードの中には、DPのすり減りがない特殊なカードもあります。

例 防御側がDP400のカードを、攻撃側が3人ともAP300のカードを使用し同じキャラクターを攻撃した場合、1人目はAP300対DP400、2人目はAP300対DP100、3人目はAP300対DP0でバトルが行われます。

カウンター・カードブレイク

カウンター能力を持つバトルカードで防御に成功すると、攻撃側にカウンター攻撃でダメージを与えられます。
また、ガードブレイクのカードは、攻撃が防御されてもその数値分のダメージを与えられます。

バトルの終了

敵を全滅させるとバトル終了です。経験値とアイテムを入手した後、移動画面に戻ります。

経験値入手とレベルアップ

倒した相手に応じた経験値がパーティーメンバーに加算されます。一定以上の経験値を獲得したキャラクターはレベルアップし、HPの最大値、AP、DPが上昇します。次のレベルまでに必要な経験値は、キャラクターの下の表示、またはメニュー画面のステータスで確認できます。

アイテム入手

バトル勝利後、モンスターからバトルカード、アイテムカードを入手することがあります。

ゲームオーバーについて

モンスターとの戦闘でネギのHPが0になるとゲームオーバーになり、ゲームを続けるか聞かれます。「はい」を選ぶと、最後にセーブした場所から始まります。

デッキ構築について

カードバトルにはデッキが必要です。デッキの作成は、メニュー画面の“ステータス”メニューでキャラクターごとに行います。

デッキ構築のルール

●1キャラクターごとにカード20枚で1つのデッキを構成する

●1デッキに同じカードは4枚まで（4枚以上入れられる特殊なカードもあり）

デッキ構築時のリストの見方

GP　カードNo.　専用キャラ

NO. 101　X95
GP+2　ネギ
AP 400　DP 300

AP　DP　枚数

●デッキに入っていないカードは、パーティーメンバー全員で共有（デッキ作成の際は、この中からカードを選びます）

デッキをつくる

キャラクターごとにデッキの作成を行います。

デッキ作成のポイント

※最初のうちはオートで作成し、カードの種類が増えてきたら少しずつカードを入れ替えて自分だけのデッキを作成しよう!

※デッキ作成画面のカードは、タイプごとに色分けされています。また、リストの下にはデッキに入っているカードがタイプごとに色分けされたメーターで表示されます。バランスをよく見てデッキを作成しよう!

バランス・攻撃・集中
防御
エフェクト
キャラ専用

じぶんでつくる

自分でカードを選んでデッキを作成します。十字ボタンの上下でカーソルを動かしてカードを選択、左右で選択する項目を切り替えます。Bボタンを押すとデッキの作成を終了し、ステータス画面に戻ります。

デッキに入れる

Aボタンを押すと、選択したカードをデッキに入れます。

デッキから出す

Aボタンを押すと、選択したカードをデッキから外します。

注意

“デッキ構築のルール”が守られていない状態では、Bボタンを押してもデッキの作成は終了できません。デッキを作り直してください。

オートでつくる

表示された4つのタイプから1つ選択し、オートでデッキを作成します。完成したデッキの一覧を確認してから「はい」でデッキ内容を確定します。「いいえ」を選んだ場合は、タイプの選択に戻ります。

バランス型	攻撃・防御のバランスの取れたデッキを作成します。
攻撃重視型	攻撃系のカードを多く入れたデッキを作成します。
防御重視型	防御系のカードを多く入れたデッキを作成します。
キャラ性能重視型	パーティーメンバーの能力を最大限に引き出すデッキを作成します。

カード合成について

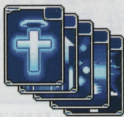
メニュー画面の“カード合成”メニューでは、デッキ以外のカードを2枚選び、より強力なカードを1枚作り出します。できあがったカードは、デッキ以外のカードに追加されます。

合成画面の見方

カード合成の操作方法

- ●**十字ボタン** ▶ カーソルの移動
- ●**カードの一覧でAボタン** ▶ カードを合成にセットする
- ●**カードの一覧でBボタン** ▶ 合成にセットしたカードを外す
- ●**「合成しますか？」で「はい」を選ぶ** ▶ 合成開始
- ●**「いいえ」を選ぶ** ▶ 合成するカード②の選択に戻る

アイテムカードの紹介

"RPGパート"のダンジョン内では、体力回復やトラップ解除キーなどのアイテムは、すべてカードとして入手します。バトル中のみ使用できるもの、移動中のみ使用できるものもあります。

いやしのしずく

味方1人のHPを50回復します。

精霊のいやし

パーティー全員のHPを100回復します。

ガルーダの翼

移動中に使うと、ダンジョンから脱出します。

戦闘離脱

バトルから確実に逃げます。

力の紋章

バトル中、1ターンの間だけ味方1人のAPを上げます。

生命の息吹

バトル中、味方1人を50%の確率で復活させます。

聖なる結界

ダンジョン内を移動中、一定時間、敵に出会わなくなります。

バトルカードの紹介

ゲームに登場するバトルカードは、全部で200種類。その一部を紹介します。

カードNo.001

バランス型

デッキに何枚でも入れられる、一番オーソドックスなバトルカード。

カードNo.003

バランス型

GPが0の時はAP500になる、攻撃に役立つバトルカード。

カードNo.013

バランス型

攻撃対象がランダムで選ばれる、ギャンブル要素の高いバトルカード。

カードNo.015

バランス型

攻撃が成功すると敵全員にダメージを与える、お得なバトルカード。

カードNo.017

バランス型

ガードブレイクの効果を持つバトルカード。ガードブレイク時のAPは200。

カードNo.022

バランス型

攻撃成功時、相手をマヒさせるバトルカード。弱体などの効果を持つカードもある。

カードNo.039

防御型

相手の攻撃を防ぐバトルカード。DP400だと、2人から同時に攻撃されるとキツい。

カードNo.043

防御型

防御時にカウンター効果が発動するバトルカード。反撃時のAPは200。

カードNo.049

防御型

相手の攻撃を防ぐバトルカード。DPのすり減りがないため、集中攻撃を受けても安心。

カードNo.064

集中型

同じ敵を攻撃すると大ダメージを与える集中カード。コンボ1:AP+100、コンボ2:AP+200。

カードNo.078

エフェクトカード

味方1人のAPを+100する、補助系のエフェクトカード。

カードNo.080

エフェクトカード

味方1人のHPを最大値の25%分回復するエフェクトカード。最大HPが増える冒険の後半に役立つ。

カードNo.102

攻撃型／ネギ専用

GP-3と引き替えにAP1200を誇るネギ専用のバトルカード。勝負を決める必殺技として使いたい。

カードNo.110

エフェクトカード／ネギ専用

「風花・武装解除」のエフェクトカード。洗脳された生徒たちを救うことができる唯一の手段である。

カードNo.119

攻撃型／アスナ専用

AP1300／DP1400のアスナ専用最強カード。GPを5も消費する、まさに一撃必殺技。

カードNo.130

エフェクトカード／このか専用

バトル中にHP0になり倒れてしまった味方を1人復活させるエフェクトカード。

カードNo.139

攻撃型／せつな専用

ガードブレイクの効果を持つ強力なバトルカード。ガードブレイク時のAPは400。

カードNo.155

エフェクトカード／のどか専用

このフェイズ敵全員はAP0のカードを使用できなくなる。

カードNo.157

バランス型／かえで専用

忍者らしく、2回連続で相手を攻撃できるバトルカード。

カードNo.167

攻撃型／たつみや専用

攻撃が成功すると、AP600の高い攻撃力で敵全員にダメージを与える。

カードNo.180

防御型／クーフェイ専用

高い防御力（DP600）で相手の攻撃を受け止め、AP400で反撃するカウンター型の防御カード。

カードNo.185

バランス型／まき絵専用

攻撃成功時、相手を“しびれ”のステータス異常にするバトルカード。GP0なので使い勝手がいい。

カードNo.194

エフェクトカード／ゆえ専用

バカレンジャーのだれかの必殺技が発動するエフェクトカード

3-A名簿

29 雪広あやか

25 長谷川千雨

21 那波千鶴

17 椎名桜子

30 四葉五月

26 Evangeline. A.K.McDowell

22 鳴滝風香

18 龍宮真名

31 Zazie Rainyday

27 宮崎のどか

23 鳴滝史伽

19 超 鈴音

28 村上夏美

24 葉加瀬聡美

20 長瀬 楓

13 近衛木乃香（このえこのか）

9 春日美空（かすがみそら）

5 和泉亜子（いずみあこ）

1 相坂さよ（あいさか）

14 早乙女ハルナ（さおとめ）

10 絡繰茶々丸（からくりちゃちゃまる）

6 大河内アキラ（おおこうち）

2 明石裕奈（あかしゆうな）

15 桜咲刹那（さくらざきせつな）

11 釘宮円（くぎみやまどか）

7 柿崎美砂（かきざきみさ）

3 朝倉和美（あさくらかずみ）

16 佐々木まき絵（ささき　え）

12 古菲（クーフェイ）

8 神楽坂明日菜（かぐらざかあすな）

4 綾瀬夕映（あやせゆえ）

モンスター紹介

スライム
お化け屋敷
工学部

柔らかい身体を鞭のように操り攻撃するモンスター。

人面樹
森林
お化け屋敷

長年生きることで知能を持ったモンスター。

ゴースト
お化け屋敷

攻撃力が高いモンスター。

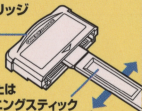
見た目通り防御力が高いモンスター。

工学部で開発中だったロボット。
魔力のせいで暴走中。

カートリッジ端子部のクリーニング方法

端子部の汚れによるデータ消えを防止するため、定期的なクリーニングをお勧めします。綿棒や別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」（DMG-08）を使用して、図のようにクリーニングをしてください。

※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、セーブ中にニンテンドー ゲームキューブのリセットボタンを押す（ゲームボーイ プレーヤーで使用されている場合）、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

ゲームボーイ プレーヤー 使用に関するご注意

ゲームボーイ プレーヤーで使用した場合、ゲーム画面によってはスクロール中に画面のブレを感じることがありますが、これはテレビ画面とゲームボーイアドバンスの液晶の表示仕様の差によるもので、故障ではありません。

株式会社 マーベラスインタラクティブ

〒150-6027　東京都渋谷区恵比寿4-20-3
恵比寿ガーデンプレイスタワー27F

●お客様の責任による破損・紛失などに対する修理・交換は行っておりません。
●ゲームの進め方や内容、攻略法に関するお問い合わせはご遠慮ください。

製品の故障・不具合のお問い合せは以下の番号で承ります。
TEL.03-5793-9166（土・日・祝祭日を除く11:00〜17:00）